GUIA COMPLETO E DEFINITIVO DE ARMAS, ARMADURAS E ESCUDOS

MATERIAIS ESPECIAIS, APRIMORAMENTOS E HABILIDADES MÁGICAS

DANIEL JOSÉ NUNES

ÍNDICE

ARMAS

Armas simples	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo - Leves						
Adaga	2 PO	1d4	19-20	3m	0,5Kg	Perfuração
Ataque Desarmado	---	1d3	x2	---	---	Esmagamento
Espada Curta	10 PO	1d6	19-20	---	1Kg	Perfuração
Manopla	5 PO	1d4	x2	---	1Kg	Esmagamento
Corpo-a-Corpo - Uma mão						
Bastão Acolchoado	1 PO	1d6	x2	---	2Kg	Esmagamento
Clava	---	1d6	x2	---	1,5Kg	Esmagamento
Lança	2 PO	1d6	x2	6m	1,5Kg	Perfuração
Maça	12 PO	1d8	x2	---	6Kg	Esmagamento
Corpo-a-Corpo - Duas Mãos						
Bordão	---	1d6/1d6	x2	---	2Kg	Esmagamento
Pique	2 PO	1d8	x2	---	5Kg	Perfuração
Tacape	---	1d10	x2	---	4Kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Ácido	10 PO	2d4	---	3m	0,5Kg	Ácido
Água Benta	25 PO	2d6	---	3m	0,5Kg	Especial
Arco Curto	30 PO	1d6	x3	12m	1Kg	Perfuração
---Flechas (20)	1 PO	---	---	---	1,5Kg	---
Azagaia	1 PO	1d6	x2	9m	1Kg	Perfuração
Besta Leve	35 PO	1d8	19-20	18m	3Kg	Perfuração
---Virotes (10)	1 PO	---	---	---	0,5Kg	Perfuração
Bolsa de Cola	50 PO	---	---	3m	0,5Kg	---
Fogo Alquímico	10 PO	1d6	---	3m	0,5Kg	Fogo
Funda	---	1d4	x2	15m	250g	Esmagamento
---Balas(10)	1 PP	---	---	---	2Kg	---
Granada	50 PO	4d6	---	3m	0,5Kg	Fogo
Pó de Azgher	50 PO	---	---	3m	250g	---

Armas marciais	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Corpo-a-Corpo - Leves						
Cestus	5 PO	+1	---	---	0,5Kg	Esmagamento
Escudo Leve	5 PO	1d4	x2	---	3Kg	Esmagamento
Machadinha	6 PO	1d6	x3	3m	2Kg	Corte
Martelo	1 PO	1d6	x2	6m	1Kg	Esmagamento
Corpo-a-Corpo - Uma mão						
Cimitarra	15 PO	1d6	18-20	---	2Kg	Corte
Escudo Pesado	15 PO	1d6	x2	---	7Kg	Esmagamento
Espada Longa	15 PO	1d8	19-20	---	2Kg	Corte
Florete	20 PO	1d6	18-20	---	1Kg	Perfuração
Gládio	15 PO	1d6	19-20/x3	---	2Kg	Perfuração
Machado de Batalha	10 PO	1d8	x3	---	3Kg	Corte
Maça-Estrela	15 PO	2d4	x2	---	3Kg	Esm. e Perf.
Mangual	8 PO	1d8	x2	---	2,5Kg	Esmagamento
Martelo de Guerra	12 PO	1d8	x3	---	2,5Kg	Esmagamento
Picareta	8 PO	1d6	x4	---	3Kg	Perfuração
Tridente	15 PO	1d8	x2	---	2Kg	Perfuração
Corpo-a-Corpo - Duas Mãos						
Alabarda	10 PO	1d10	x3	---	6Kg	Corte
Alfange	75 PO	2d4	18-20	---	4Kg	Corte
Cajado de batalha	10 PO	1d8/1d8	x2	---	4Kg	Esmagamento
Espada grande	50 PO	2d6	19-20	---	4Kg	Corte
Foice	18 PO	2d4	x4	---	5Kg	Corte
Lança montada	10 PO	1d8	x3	---	5Kg	Perfuração
Machado Grande	20 PO	1d12	x3	---	6Kg	Corte
Mangual Pesado	15 PO	1d12	x3	---	5Kg	Esmagamento
Marreta	20 PO	3d4	x2	---	8Kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Arco composto	75 PO	1d6	x3	18m	1Kg	Perfuração
---Flechas(20)	1 PO	---	---	---	1,5Kg	---
Arco longo	100 PO	1d8	x3	24m	1,5Kg	Perfuração
---Flechas(20)	1 PO	---	---	---	1,5Kg	---

Besta pesada	50 PO	1d12	19-20	27m	4Kg	Perfuração
---Virotes(10)	1 PO	---	---	---	0,5Kg	---
Pilum	5 PO	1d6	x3	6m	1,5Kg	Perfuração

Armas exóticas	**Preço**	**Dano**	**Crítico**	**Distância**	**Peso**	**Tipo**
Corpo-a-Corpo - Leves						
Adaga com mola	15 PO	1d4	19-20	---	1Kg	Perfuração
Aji	20 PO	1d6	19-20	---	0,5Kg	Corte
Nunchaku	2 PO	1d6	x3	---	1Kg	Esmagamento
Sai	10 PO	1d6	19-20	3m	0,5Kg	Corte e perf.
Wakizashi	310 PO	1d6	19-20	---	1Kg	Corte
Corpo-a-Corpo - Uma mão						
Chicote	1 PO	1d3	x2	---	1Kg	Corte
Espada Bastarda	35 PO	1d10	19-20	---	3Kg	Corte
Flagelo	20 PO	1d8	x2	---	2,5Kg	Corte
Katana	400 PO	1d10	19-20	---	3Kg	Corte
Presa da Serpente	100 PO	1d8	17-20	---	1,5Kg	Corte
Lança de falange	15 PO	1d8	x3	---	3Kg	Perfuração
Machado anão	30 PO	1d10	x3	---	4Kg	Corte
Maça de Guerra	25 PO	1d12	x3	---	6Kg	Esmagamento
Manopla-espada	25 PO	1d8	19-20	---	2,5Kg	Corte
Sabre serrilhado	500 PO	1d8	19-20/especial	---	2Kg	Corte
Corpo-a-Corpo - Duas Mãos						
Corrente com cravos	25 PO	2d4	x2	---	5Kg	Perfuração
Espada de duas lâminas	100 PO	1d8/1d8	19-20	---	5Kg	Corte
Espada táurica	50 PO	2d8	x2	---	7,5Kg	Corte
Machado Táurico	30 PO	2d8	x3	---	12Kg	Corte
Machado ogro	30 PO	2d8	x3	---	12Kg	Corte
Marreta estilhaçadora	50 PO	1d10	20/especial	---	7Kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Balestra	100 PO	1d12	19-20	27m	6Kg	Perfuração
Bazuca	1000 PO	10d8	x3	15m	5Kg	Fogo
---Munição (1)	100 PO	---	---	---	2Kg	---
Besta de Mão	100 PO	1d6	19-20	9m	1Kg	Perfuração
Besta leve de repetição	350 PO	1d10	19-20	18m	4,5Kg	Perfuração
Besta pesada de repetição	500 PO	1d12	19-20	27m	6Kg	Perfuração
Mosquete	500 PO	2d8	19-20/x3	45m	5Kg	Perfuração
---Munição(10)	50 PO	---	---	---	1Kg	---
Pistola	250 PO	2d6	19-20/x3	15m	1,5Kg	Perfuração
---Munição(10)	35 PO	---	---	---	1Kg	---
Rede	20 PO	---	---	3m	3Kg	---
Shuriken	1 PO	1d4	x2	3m	250g	Perfuração
Catapulta-de-braço	40 PO	2d4	x2	24m	2Kg	Esmagamento

Armas Tecnológicas	**Preço**	**Dano**	**Crítico**	**Distância**	**Peso**	**Tipo**
Corpo-a-Corpo - Leves						
Florete-agulha	30 PO	1d4	19-20	---	1Kg	Perfuração
Corpo-a-Corpo - Uma mão						
Espada-diapasão	400 PO	1d8	19-20	---	2,5Kg	Corte
Lança-foguete	100 PO	1d10	x2	6m	3Kg	Perfuração
Lança-mola	50 PO	1d6	x2	---	2,5Kg	Perfuração
Maça-granada	100 PO	1d8	x2+4d6	3m	6,5Kg	Esmagamento
Martelo-pistão	500 PO	1d8	20/especial	---	3,5Kg	Esmagamento
Vara-relâmpago	30 PO	2d10	x4*	---	4Kg	Perfuração
Corpo-a-Corpo - Duas Mãos						
Girolette	1.000 PO	2d8	x3	---	9Kg	Esmagamento
Marreta-pistão	500 PO	1d10	20/especial	---	9Kg	Esmagamento
Montante cinético	3.000 PO	2d6	19-20/x4	---	10Kg	Esmagamento
Ataque à Distância						
Pistola de tambor	1.000 PO	2d6	19-20/x3	15m	2Kg	Perfuração
Mosquetão	1.000 PO	2d10	19-20/x3	30m	5,5Kg	Perfuração

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

Ácido: um frasco de vidro contendo um ácido alquímico altamente corrosivo. Você atira o frasco, fazendo um ataque à distância resistido por um teste de Reflexos do alvo. Se você acertar, o alvo sofre 2d4 pontos de dano de ácido, Se errar, ele sofre metade desse dano.

Adaga: essa faca afiada é muito usada por ladrões e assassinos, por ser facilmente escondida. Você recebe um bônus de +4 em testes de Ladinagem para escondê-la. Uma adaga também pode ser arremessada.

Adaga com Mola: esta adaga é mantida em uma tira de couro presa ao antebraço.Quando o usuário gira seu pulso de um jeito específico (uma ação livre), a adaga salta para sua mão. Se você sacar a adaga com mola e,na mesma rodada usá-la para atacar, o oponente fica desprevenido contra esse ataque (mas esse truque só funciona uma vez por combate).

Água Benta: criada por clérigos e vendida em pequenos frascos, a água benta é uma poderosa arma contra mortos-vivos e espíritos Malignos (mas é inofensiva contra outras criaturas). Você atira o frasco, fazendo um ataque à distância resistido por um teste de Reflexos do alvo. Se acertar, o alvo sofre 2d6 pontos de dano. Se errar, ele sofre metade desse dano.

Aji: a aji é uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina seria o arco propriamente dito e a empunhadura seria a corda. A aji é facilmente usada em conjunto; por isso, a penalidade de atacar com duas aji com Combater com Duas Armas diminui em –2.

Alabarda: é uma arma composta por uma longa haste. A haste é rematada por uma peça pontiaguda, de metal, que por sua vez é atravessada por uma lâmina em forma de meia-lua (similar à de um machado). É considerada a arma de infantaria mais eficaz contra invasores em fortificações e muralhas. É por excelência a arma usada pelos guardas de castelos e palácios e ainda hoje aparece como o padrão em unidades militares. Muitos nobres a mantém em suas paredes para fins decorativos, tratadas como peças de arte.

Alfange: espada de lâmina muito larga e curva, usada por guerreiros do Deserto.

Arco Composto: este arco é feito de chifres, madeira ou ossos laminados, e recurvado de forma a continuar estirado mesmo quando desarmado. Devido a isso, o arco composto dispara com mais força que um arco comum. Ao contrário de outros arcos, você aplica seu modificador de Força nas jogadas de dano com um arco composto. Usar um arco composto exige as duas mãos.

Arco Curto: este arco bastante comum é próprio para caçadas, muito usado por povos selvagens ou caçadores — o tamanho pequeno é apropriado para manuseio em florestas e outros ambientes fechados. Exige as duas mãos.

Arco Longo:este arco reforçado tem a altura de uma pessoa. Diferente do arco curto, é próprio para campos de batalha e outras áreas abertas — seu longo alcance permite atingir o inimigo a grandes distâncias. Exige as duas mãos.

Ataque Desarmado:você pode atacar com um soco ou chute — ou qualquer outro golpe que use seu próprio corpo — como se fosse uma arma de corpo-a-corpo. No entanto, um ataque desarmado causa apenas dano não-letal. Você pode escolher ataque desarmado para talentos como Foco em Arma.

Azagaia:azagaia é uma lança curta e delgada e usada como arma de arremesso por povos ou indivíduos caçadores. Também é conhecida como apenas zagaia.Em culturas mais civilizadas, ganhou o nome de javelin.

Balas:fundas atiram pequenas balas esféricas de metal, que são vendidas em sacos de couro contendo 10 balas por 1 PP. Recarregar uma funda com uma bala é uma ação de movimento.

Balestra:uma besta com mecanismo pesado, que permite que seu usuário use toda sua força ao engatilhar. Você aplica seu modificador de Força nas jogadas de dano com uma balestra. Recarregar esta arma é uma ação padrão. Exige duas mãos.

Bastão Acolchoado: um pedaço sólido de madeira, coberto por uma camada grossa de lã. O bastão acolchoado causa dano não-letal.

Bazuca:uma das maiores criações dos mestres armeiros, esta arma tem potencial destrutivo comparável ao das mais avançadas magias. Uma bazuca é um cilindro de metal com um compartimento para pólvora e um grande pavio. A munição é um grande obus explosivo, capaz de obliterar a maior parte dos alvos.

Para disparar a bazuca, o usuário deve antes acender o pavio (uma ação de movimento). Uma vez que o pavio seja aceso, a bazuca dispara em 1d2 rodadas — ou seja, dispara na rodada seguinte ou na rodada após a seguinte. O usuário *pode* acender o pavio de forma a que ela dispare na mesma rodada, mas deve ser bem-sucedido num teste deOfícios (armeiro) contra CD 20. Em caso de falha, a bazuca explode e o usuário sofre o dano do tiro. O disparo tem um "coice" extremamente forte. Criaturas com Força menor que 15 sofrem -4 de penalidade na jogada de ataque e são arrastados 3 metros para trás no momento do disparo.

Mesmo assim, esta arma é terrível. A explosão atinge um raio de 6m, causando 10d8 pontos de dano e deixando todas as criaturas atordoadas por uma rodada. Um teste de Reflexos (CD igual ao resultado da jogada de ataque) reduz o dano à metade e evita o atordoamento. Uma criatura atingida diretamente não tem direito ao teste de Reflexos.

A bazuca ainda é mais destrutiva contra alvos não vivos. Qualquer armadura vestida por um alvo atingido deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 15) ou fica inutilizada, deixando de oferecer qualquer bônus. Itens normais tem bônus de resistência +0; itens mágicos tem bônus de resistência de acordo com sua aura: +2 para aura tênue, +5 para moderada e +10 para aura poderosa. Objetos atingidos por um tiro de bazuca aplicam apenas metade de sua redução de dano.

Uma bazuca fica inutilizada após um disparo. É necessário um teste de Ofícios (armeiro) contra CD 20 e uma hora de trabalho para consertá-la.

Besta de Mão: uma besta em miniatura, ideal para ser escondida sob um casaco, e usada por nobres e jogadores. Se você sacar a besta de mão, e na mesma rodada, usá-la para atacar, o oponente fica desprevenido contra esse ataque (mas esse truque só funciona uma vez por combate). Recarregar esta arma é uma ação de movimento. Exige uma mão.

Besta de Repetição: esta arma é uma besta (leve ou pesada) acoplada a uma caixa com capacidade de dez virotes. A caixa possui um mecanismo que recarrega a besta automaticamente (o que permite o uso de talentos como Tiro Rápido e Tiro Múltiplo). Desmontar, recarregar e remontar a caixa exige um minuto.

Besta Leve: um arco montado sobre uma coronha de madeira com um gatilho, a besta leve é uma arma que dispara virotes com grande potência. Recarregar uma besta leve é uma ação de movimento. Exige as duas mãos.

Besta Pesada: versão maior e mais potente da besta leve. Recarregar uma besta pesada é uma ação padrão. Usar esta besta também exige as duas mãos.

Bolsa de Cola: esta bolsa de cola carrega uma substância altamente pegajosa. Você atira a bolsa, fazendo um ataque de toque (contra um teste de Reflexos, em vez de contra a CA) à distância. Se acertar, o alvo fica enredado (- 2 nas jogadas de ataque, CA, testes de Destreza, perícias baseadas em Destreza e Reflexos, e deslocamento reduzido à metade) por um minuto, ou até gastar uma ação completa para arrancar a cola. A bolsa de cola não funciona contra criaturas de tamanho Enorme ou maior. A bolsa de cola é um item alquímico.

Bordão: um cajado apreciado por viajantes e camponeses, por sua praticidade e preço - assim como uma clava, seu custo é zero. O bordão é uma arma dupla (você pode usá-lo com os talentos Combater com Duas Armas e Bloqueio Ambidestro). O bordão é também uma arma de monge (significa que pode ser usado com determinadas habilidades, como a rajada de golpes).

Cajado de Batalha: um cajado de madeira forte, reforçado com chapas de metal nas pontas. É uma arma discreta, usada por andarilhos que não querem levantar suspeitas - como rebeldes em regiões imperiais. O cajado de batalha é uma arma dupla e uma arma de monge.

Catapulta-de-Braço: um dos diversos engenhos criados por halflings, para praticar seus esportes de arremesso de pedras. A catapulta-de-braço é uma arma que presa ao braço com fivelas, arremessa pedras ao movimento correto do pulso, tão longe quanto arcos lançam flechas. Recarrega-la é uma ação livre.

Cestus: uma luva de couro com espinhos, usada por pugilistas e brigões de rua. O cestus fornece um bônus de +1 nas jogadas de dano com ataques desarmados. Esta arma não pode ser desarmada.

Chicote: você pode atacar um inimigo a até 4,5m com um chicote. Esta arma pode se enroscar na mãos, pernas ou armas do adversário; você recebe +4 em jogadas de ataque para derrubar ou desarmar. O talento Acuidade com Arma se aplica ao chicote.

Cimitarra: uma espada com a lâmina curva, leve e muito afiada. O talento Acuidade com Arma se aplica à cimitarra.

Clava: um pedaço de madeira empunhado como arma, geralmente usado por bárbaros ou criaturas brutais - ou como arma improvisada, como um galho de árvore ou pedaço de mobília. Sendo fácil de conseguir, seu preço é zero.

Corrente com Cravos: você pode atacar um inimigo a até 4,5m com uma corrente com cravos. Esta arma pode se enroscar na mãos, pernas e armas do adversário; você recebe +4 em jogadas de ataque para derrubar ou desarmar. O talento Acuidade com Arma se aplica à corrente com cravos.

Escudo Leve: você pode usar em escudo leve como uma arma, mas perde seu bônus na CA até o próximo turno.

Escudo Pesado: você pode usar em escudo pesado como uma arma, mas perde seu bônus na CA até o próximo turno.

Espada Bastarda: maior e mais pesada que a espada longa, esta poderosa arma é usada por cavaleiros para vencer a proteção de uma armadura completa. Uma espada bastarda é muito grande para ser usada com só uma mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ela pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos.

Espada Curta: é o mais comum tipo de espada, muito usada por milicianos e soldados rasos - ou ainda como arma secundária. Possui entre 40 a 50 cm de comprimento

Espada de Lâminas Duplas: duas espadas longas, presas em lados opostos de um mesmo cabo. É uma arma dupla.

Espada-diapasão: esta espada de aparência estranha tem duas lâminas separadas entre si por alguns milímetros. O personagem pode realizar uma manobra especial com uma ação de movimento, golpeando o chão (que deve ser duro como pedra ou metal). A espada então entra em ressonância, passando a vibrar e emitir um ruído muito incômodo. O próximo ataque com esta arma causa +2d6 pontos de dano sônico.

Espada Grande: uma arma enorme e muito pesada, esta espada tem cerca de 1,5m de comprimento. É uma das armas mais poderosas que um criatura Média consegue empunhar.

Espada Longa: em geral, são chamadas de "espadas longas" espadas com 85 cm a 1,15 m de comprimento total e peso entre 0,9 kg e 1,5 kg. Não existe uma convenção precisa sobre os limites entre espadas curtas e longas, mas a diferença entre espadas longas e bastardas é marcada pelo tamanho da empunhadura - as bastardas têm uma empunhadura bem mais longa, que permite serem seguradas com as duas mãos. A maioria das espadas longas tinha dois gumes e ponta rombuda, servindo apenas para cortar. Espadas de ponta perfurante, mais comuns no sul do continente, popularizaram-se pouco tempo depois.

Espada Táurica: esta espada gigantesca é usada pelos maiores campeões e gladiadores do Reino dos Minotauros. Além do talento Usar arma exótica, também exige Força 15 ou mais para ser utilizada.

Flagelo: em cabo do qual saem várias tiras de couro com ganchos afiados, o flagelo é feito para causar dor, e é tanto um instrumento de castigo quanto uma arma. Uma criatura atingida por um flagelo deve fazer um teste de Fortitude (CD igual a 10 + dano sofrido). Se falhar, sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e nos testes de habilidade e perícia na rodada seguinte, devido à dor intensa.

Flechas: são hastes de madeira geralmente com ponta metálica e penas para estabilizar seu vôo, costumam ser vendidas em aljavas com 20 unidades. Recarregar um arco com uma flecha é uma ação livre.

Florete: com uma lâmina fina e afiada, esta espada se torna muito precisa. O talento Acuidade com arma se aplica ao florete.

Florete-agulha: este florete possui um minúsculo êmbolo interno, que carrega uma dose de líquido — geralmente veneno. Permite usar um veneno do tipo contato, além do tipo ferimento. Veneno de contato administrado desta forma recebe um bônus de +2 em sua CD.

Fogo Alquímico: é um frasco que contém uma substância grossa e pegajosa, e que entra em combustão ao entrar em contato com o ar. Você atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância (ataque oposto a um teste de Reflexos). Se você acertar, o alvo sofre 1d6 pontos de dano e pega fogo. Se errar, ele sofre metade desse dano e não pega fogo. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano no fim do seu próximo turno, a menos que apague as chamas (com uma ação completa).

Foice: diferente da ferramenta usada por fazendeiros, uma foice de combate é bem mais forte e balanceada. Capaz de infligir ferimentos precisos e letais.

Funda: podendo ser feita com uma simples tira de couro, é usada para arremessar balas de metal. Na falta de munição adequada, uma funda também pode disparar pedras comuns, mas o dano é reduzido para 1d3. Colocar uma bala em uma funda é uma ação de movimento. Ao contrário de outras armas de disparo, você aplica seu modificador de Força a jogadas de dano com uma funda.

Girolette: esta estranha maça de duas mãos tem engrenagens e um mecanismo complexo dentro de sua cabeça de metal. Um combatente treinado consegue empunhar a arma de modo que as "rodas" que compõem a cabeça girem em sentido contrário entre si, aumentando o dano enquanto a área atingida é puxada em direções opostas e destroçada.

Gládio: Uma espada de lâmina curta, mas pesada, e sem guarda. O gládio tem uma ponta muito afiada, capaz de infligir ferimentos precisos e letais. É uma das armas padrão dos legionários minotauros, junto com o Pilum.

Granada: popular entre goblins, mas também empregada por outros usuários de pólvora, esta bomba rudimentar tem um pavio que deve ser aceso antes do uso (ação de movimento). Arremessar uma granada é um ataque de toque à distância. Qualquer criatura a até 3m do alvo sofre 4d6 pontos de dano (ou metade, se bem sucedido no teste de Reflexos contra o ataque).

Katana: a Katana é a espada tradicional dos samurais. Sua lamina delgada é levemente recurvada, e possui apenas um unico fio. É muito longa para ser usada com uma só mão sem treinamento especial; por isso, é uma arma exótica.Ela pode ser usada com duas mãos como uma arma marcial. Por seu desenho elegante, também recebe os benefícios do talento Acuidade com Arma.

Cada Katana é uma peça de arte única,com entalhes na bainha e lamina, e cabo decorado com fios de seda e metais preciosos, e o metal de sua lamina é temperado de maneira especial. Por essas características, uma Katana é sempre considerado uma arma Obra Prima, e oferece um bonus de +1 no ataque

Lança: é qualquer arma feita com uma haste de madeira e ponta afiada, natural ou metálica. Por sua facilidade de fabricação, é muito comum entre diversas raças menos civilizadas. Uma lança também pode ser arremessada.

Lança de Falange: uma versão mais comprida da lança comum, mas balanceada para ser usada com uma mão. A lança de falange pode ser arremessada, e é uma arma de haste. A lança de falange é muito grande para ser usada com uma mão sem treinamento especial; por isso é uma arma exótica. Ela pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos.

Lança-foguete: esta lança parece normal, mas há um "foguete" (um reservatório de pólvora) no meio de sua haste. Este foguete pode ser ativado por uma corda na haste (uma ação livre), fazendo com que o próximo arremesso da lança tenha o seu alcance dobrado (para um total de 12m) e receba um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano. Depois de arremessada com o foguete aceso, a lança torna-se inútil.

Lança-mola: esta lança retrátil de metal possui no meio de sua haste uma forte mola, que fica encolhida. O personagem pode realizar um ataque especial apertando um botão para soltar a mola (uma ação livre). Este ataque recebe um bônus de +2 na jogada de ataque e tem seu alcance aumentado para 3m. O personagem pode remontar a mola com uma ação completa.

Lança Montada: quando montado, você pode utilizar essa arma com apenas uma mão. A lança montada é uma arma de haste, e causa dano dobrado se usada durante uma investida montada.

Maça: composta por um bastão metálico com um peso cheio de protuberâncias na estremidade, a maça é muito usada por clérigos que fazem votos de não derramar sangue. De fato, um golpe de maça nem sempre derrama sangue, mas pode esmagar algum ossos.

Maça-Estrela: uma maça-estrela tem espinhos pontiagudos, sendo mais perigosa que uma maça comum. É uma arma rústica, mas capaz de ferimentos profundos.

Maça de Guerra: uma versão mais perigosa da maça comum, com uma cabeça formada por grandes placas de metal. O peso da maça de guerra torna seu golpe poderoso, mas desajeitado. Um personagem usando uma maça de guerra sofre -1 nas jogadas de ataque.

Machadinha: uma ferramenta bem útil para cortar madeira, e também inimigos. Uma machadinha pode ser arremessada.

Machado Anão: esse poderoso machado é a arma favorita dos anões, quase um simbolo da raça. O Machado Anão é pesado demais para ser usado com uma mão sem treinamento: Por isso é uma arma exótica. O machado anão pode ser usado como uma arma marcial de duas mãos

Machado de Batalha: diferente de uma machadinha, este não é um simples instrumento para cortes de árvores, mas sim uma poderosa arma capaz de causar ferimentos terríveis.

Maça-granada: esta maça tem uma carga explosiva em sua cabeça. A granada é ativada quando submetida a uma grande pressão. Quando o personagem faz um acerto crítico, além de infligir dano dobrado, causa uma explosão, que faz 4d6 pontos de dano de fogo no alvo (e 2d6 pontos de dano no usuário). Esta explosão não dá direito a teste de resistência. Depois de explodir, a maça fica inutilizada.

Machado Grande: este imenso machado de lâmina dupla é uma das mais perigosas armas existentes.

Machado Táurico: uma haste de 2m de comprimento com uma lâmina extremamente grossa na ponta, o machado táurico é muito pesado, e impõe uma penalidade de -1 na CA de seu usuário. Além do talento Usar Arma Exótica, exige Força 15 ou mais para ser manuseado.

Machado Ogro: esta arma exageradamente grande consiste de um cabo longo com uma lâmina larga, grossa e pesada na ponta. É utilizada apenas pelos guerreiros mais brutais, como bárbaros das montanhas, por isso seu nome. O machado ogro é uma arma de haste. Por seu tamanho extremo, além do talento Usar Arma Exótica, exige Força 19 ou mais para ser manuseado e impõem uma penalidade de -1 na CA de seu usuário.

Mangual: arma composta por uma haste metálica ligada a uma corrente que por sua vez é ligada a uma esfera de aço. O mangual pode se enroscar na arma do adversário; você recebe +4 em jogadas de ataque para desarmar.

Mangual Pesado: uma versão mais pesada do mangual, feita para ser usada com duas mãos. Assim como um mangual comum, fornece +4 nas jogadas de ataque para desarmar.

Manopla: uma luva metálica que protege a mão e também permite socos mais fortes. Uma armadura completa inclui um par de manoplas. Você não pode ser desarmado quando usa esta arma.

Manopla-Espada: uma braçadeira de metal na qual é fixada uma lâmina, que corre paralelamente ao antebraço do usuário. Como a manopla-espada protege seu braço, você recebe um bônus de +1 na CA. Se usar uma manopla-espada em cada um de seus braços, e tiver o talento Combater com Duas Armas, o bônus aumenta para +2. Esta arma não pode ser desarmada.

Marreta: este martelo tem o cabo comprido e a cabeça chata e pesada. É uma arma desajeitada, mas poderosa.

Marreta-pistão: semelhante ao martelo-pistão, mas maior, para ser usada com duas mãos. Funciona da mesma maneira — use uma ação completa para carregar uma carga de vapor. Ao liberar a carga, a marreta concede um bônus de +4 na jogada de ataque. Além disso, funciona como uma marreta estilhaçadora — com um acerto crítico, reduz o bônus de CA do alvo em 2 pontos.

Marreta Estilhaçadora: este grande e desajeitado martelo de guerra é pouco eficaz em combate normal. Com o cabo longo e uma imensa cabeça de metal, a marreta estilhaçadora conta com uma suferfície de impacto larga, incapaz de causar muito dano real. Sua verdadeira finalidade é despedaçar armaduras e carapaças de montros - especialmente seres da realidade aberrante; com um sucesso decisivo, em vez de causar dano multiplicado, a marreta reduz em 2 o bônus de armadura natural da criatura atinginda, ou o bônus de armadura da armadura que a criatura estiver usando.

Martelo: em sua essência é uma ferramenta para bater pregos, em caso de problemas uma arma pra bater em inimigos.

Martelo de Guerra: mais uma ferramenta modificada para combate. É muito eficiente contra alguns tipos de mortos-vivos, por exemplo esqueletos. Também é a arma preferida de quase todos os anões que recusam os machados.

Martelo-pistão: este martelo tem um mecanismo avançado em seu interior. Com uma ação completa, você puxa o pistão e "carrega" uma carga de vapor na arma. Em qualquer momento até 1 hora depois de carregar a arma, você pode liberar a energia do pistão para a ponta do martelo com uma alavanca na haste. Quando fizer isso, o martelo move sua cabeça muito rapidamente e dá um impulso extra no ataque, concedendo um bônus de +4 na jogada de ataque.

Mosquete: uma arma de uso complicado, que é rejeitada pela maioria dos guerreiros, porém devastadora ao atingir seu alvo. Recarregar um mosquete é uma ação padrão. Exige as duas mãos.

Montante cinético: esta imensa espada de duas mãos tem minúsculas esferas de adamante untadas com um óleo especial no interior de sua lâmina. O movimento destas esferas faz com que a espada tenha seu peso e impacto aumentados várias vezes, sendo extremamente letal. Porém, ela torna-se imprevisível. Ao rolar um resultado "1" numa jogada de ataque, o personagem sofre o dano da própria arma, com todos os bônus normais.

Munição: composta por uma bolsa com 10 balas (pequenas esferas de chumbo) e pólvora para 10 tiros de mosquete ou pistola. Recarregar um mosquete ou pistola exige uma ação padrão.

Mosquetão: este mosquete tem tambor e cano mais grossos, concentrando a força do tiro em um alvo mais próximo. Consequentemente, tem alcance menor, mas causa mais dano.

Nunchaku: composto por dois bastões curtos de madeira ligados por uma corrente ou tira de couro. O nunchaku era utilizado por camponeses para separar o joio do trigo, sendo mais tarde adotado como arma. O nunchaku também é uma arma de monge (pode ser utilizado com algumas habilidades, como rajada de golpes)

Picareta: é uma ferramenta análoga ao martelo que consiste em uma cabeça de metal pontiaguda fixada na ponta de um cabo comprido feito usualmente de madeira. Seu principal uso é quebrar pedras e rochas, sendo muito utilizada em minas e obras para escavação de túneis, onde o trabalho para quebrar as pedras é manual. Alpinistas também fazem uso de picaretas especiais, principalmente quando realizam escalada no gelo. A função da picareta neste caso é prover um ponto de fixação no gelo ou simplesmente para quebrá-lo para abrir caminho.

Pilum: uma azagaia com uma ponta metálica comprida e fina, usada para prender os escudos dos inimigos. O pilum fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque contra oponentes usando um escudo. Um pilum pode ser usado como uma arma de ataque corpo-a-corpo, mas você sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque.

Pique: é basicamente uma lança muito longa. Esta arma de haste é preferida por guardas medrosos que não querem ficar perto de seus inimigos.

Pistola: considerada a mais popular arma de fogo, tem capacidade para apenas um tiro. Requer apenas uma mão - mas se empunhada com duas mãos, oferece um bônus de +1 em jogadas de ataque devido a estabilidade extra. Devido ao tempo de recarga (uma ação padrão), alguns pistoleiros trazem consigo várias pistolas em diversos coldres. Até seis pistolas podem ser transportadas dessa forma.

Pistola de tambor: esta maravilha tecnológica conta com um tambor capaz de girar, alinhando cargas de pólvora e balas com o cano repetidas vezes. Depois de dar um tiro, o usuário pode usar uma ação de movimento para girar o tambor e realizar outro tiro com a mesma pistola, até um máximo de quatro tiros no total por pistola. Esta arma é quase desconhecida, provavelmente a mais rara das armas tecnológicas. Está disponível apenas com autorização do mestre.

Pó da Explosão Solar: este frasco de cerâmica contém um pó que explode em contato com o ar. Quando o frasco é arremessado e quebra, qualquer criatura num raio de 6m deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Uma criatura que falhe fica atordoada por uma rodada, devido ao brilho e barulho da explosão.

Presa da Serpente: esta arma é uma espada feita de obsidiana — um tipo de vidro vulcânico negro, formado quando a lava esfria rapidamente. A obsidiana pode ser trabalhada para ficar mais afiada que o aço, mas é mais frágil. Como o material é encontrado perto de vulcões, as dragoas caçadoras acreditam que ele é uma dádiva da Divina Serpente — por isso o nome da arma. Devido a sua fragilidade, a presa da serpente é de difícil uso, e por isso é uma arma exótica

Rede: a rede de combate tem pequenos dentes em sua trama e uma corda para controlar os inimigos presos. Você atira a rede com um ataque de toque a distância resistido por Reflexos do alvo. Se acertar, a criatura fica enredada (-2 nas jogadas de ataque, CA, testes de Destreza e perícias baseadas em Destreza, além de seu deslocamento ser reduzido à metade). Além disso, se você for bem sucedido em um teste de Força, a vítima só pode se mover até o limite da corda (9m). Para se soltar é necessário uma ação completa e um teste de Acrobacia (CD 20). A rede possui 5 PV, e se rasgar qualquer criatura presa se solta automaticamente. Ela só pode ser usada contra criaturas de até uma categoria de tamanho maior que você.

Sabre Serrilhado: esta arma cruel possui uma lâmina parecida com um serrote. Ela causa grande estrago quando atinge a carne, rasgando e destroçando tudo. Devido a seus "dentes", é comum que fique profundamente entrelaçada nas costelas (ou órgãos equivalentes). Após um acerto crítico, em vez de causar dano multiplicado, o sabre fica preso - e requer uma ação de movimento para ser arrancado. Esse ato causa à vítima 1d6 pontos de dano adicional. Caso não seja removida, a arma cauda 1d4 pontos de dano para cada ação completa ou padrão realizados pela vítima.

Sai: parecido com um grande garfo de metal, a adaga Sai é uma arma para prender as armas do oponente. Você recebe +4 em jogadas de ataque para desarmar. A Sai é uma arma de monge (pode ser utilizada com determinadas habilidades)

Shuriken: são pequenos projéteis metálicos em forma de estrelas ou dardos. Você pode gastar uma ação padrão para arremessar duas shurilkens. Esta é uma arma de monge. (pode ser utilizada com determinadas habilidades)

Sifão-de-fogo: um cilindro de aço com um sifão fica ligado a um tanque de combustível. Quando o atacante aperta o sifão, o combustível é injetado no tanque ao mesmo tempo em que uma pedra na ponta do cilindro gera uma fagulha. Então o líquido combustível sai com forte pressão pela ponta do cilindro, onde entra em combustão, gerando uma língua de fogo. Esta arma possui dois modos de operação.
Modo 1 (língua de fogo): você faz um ataque de toque à distância (ataque oposto a teste de Reflexos). Se você acertar, o alvo sofre 2d6 pontos de dano e pega fogo. Se errar, ele sofre metade desse dano e não pega fogo. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano no fi m do seu próximo turno, a menos que apague as chamas (com uma ação completa). Este modo de operação gasta 1 ponto de combustível.
Modo 2 (cone de chamas): você faz um ataque de toque à distância. Todas as criaturas em um cone de 3m sofrem 2d4 pontos de dano e pegam fogo. Todas as criaturas têm direito a um teste de Reflexos (CD igual ao resultado da sua jogada de ataque) para reduzir o dano à metade e não pegar fogo. Este modo gasta 3 pontos de combustível. Um tanque normal tem 10 pontos de combustível e custa 300 TO. Este tanque pode ser levado como uma mochila ou do lado da cintura, através de uma bandoleira. Esta arma é extremamente frágil. Se ela sofrer 5 pontos de dano, fica inutilizada até ser reparada. O tanque é mais resistente; tem RD 5 e 10 PV. Porém, se o tanque for destruído e o líquido entrar em contato com o fogo, ele explode, causando 6d6 pontos de dano em todos num raio de 6m.

Vara-relâmpago: trata-se de uma vara de madeira de 1,5m que possui em seu interior um fi o de cobre ligado a uma bateria arcana. Na ponta da vara há uma esfera de cobre. Quando o usuário aproxima a ponta da vara do alvo, a bateria descarrega uma carga elétrica contra ele. Para acertar, o usuário deve fazer um ataque de toque. A bateria tem capacidade para 10 descargas e deve ser usada como uma mochila. Um conjurador que conheça uma magia com o descritor eletricidade pode recarregar a bateria à taxa de 1 PM por carga. Quando o usuário faz um acerto crítico com a vara, causa dano quadriplicado! Contudo, toda a bateria é descarregada, fi cando totalmente gasta.

Tacape: versão mais perigosa da clava, maior e/ou com pregos. Não é uma arma muito elegante, mas faz o serviço.

Tridente: o tridente, garfo ou forcado é uma arma branca que se assemelha a uma lança, mas com duas, três ou mais lâminas ou ponteiras que acabam por enfraquecer o poder penetrante da lança (quando não há a armadura), sendo aperfeiçoado para uso dos minotauros, com a transformação do terminal do cabo ou empunhadura numa lâmina ou agulha penetrante, semelhante à lança de arremesso (imprópria para a cavalaria).

Wakizashi: versão mais curta da Katana. Junto com ela formam o *daisho* - armas tradicionais do samurai. Alguns samurais carregam a wakisashi com peça simbólica, enquanto outros a usam como arma secundária. A katana e a wakisashi são armas obra-prima (+1 nas jogadas de ataque)

Virotes: pequenas setas de madeira que servem como munição para bestas. Uma caixa com 10 virotes custa 1 TP.

ARMADURAS E ESCUDOS

	Preço	Bônus na CA	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura	Peso
Armaduras Leves					
Armadura acolchoada	5 PO	+1	+8	0	5Kg
Corselete de couro	10 PO	+2	+6	0	7Kg
Couro batido	25 PO	+3	+5	-1	10Kg
Camisa de cota de Malha	100 PO	+4	+4	-2	12Kg
Armaduras Médias					
Gibão de peles	15 PO	+3	+4	-2	12Kg
Brunea	50 PO	+4	+3	-3	15Kg
Cota de malha	150 PO	+5	+2	-3	20Kg
Couraça	200 PO	+5	+3	-4	15Kg
Armadura de Gladiador	200 PO	+5	+2	-5	15Kg
Couraça de Bronze	500 PO	+4	+4	-4	12Kg
Armaduras Pesadas					
Cota de talas	200 PO	+6	+0	-4	20Kg
Loriga segmentada	250 PO	+6	+1	-5	17Kg
Meia-armadura	600 PO	+7	+1	-4	22Kg
O-Yoroi	1.000 PO	+7	+2	-5	22Kg
Armadura completa	1.500 PO	+8	+1	-5	25Kg
Escudos					
Escudo leve	5 PO	+1	---	-1	3Kg
Escudo pesado	15 PO	+2	---	-2	7Kg
Escudo de corpo	50 PO	+4	---	-5	15Kg

DESCRIÇÃO DAS ARMADURAS

Armadura Acolchoada: composta por várias camadas de tecido sobrepostas. É a armadura mais leve, mas também é a que oferece menos proteção.

Armadura Completa: a mais forte e pesada, formada por placas de metal forjadas e encaixadas de modo a cobrir o corpo inteiro. Inclui manoplas e grevas (luvas e botas metálicas, respectivamente), um elmo com viseira e um colete acolchoado para ser usado sob as placas. Correias e fivelas distribuem o peso da armadura pelo corpo inteiro.

Esta armadura precisa ser feita sob medida para cada usuário; um ferreiro cobra 500 PO para adaptar uma armadura completa a um novo usuário.

Armadura de Gladiador: formada por uma couraça de bronze, um par de caneleiras de couro, uma manga de couro (apenas um dos braços é protegido) e um grande elmo com viseira, esta armadura foi criada para fornecer proteção sem tirar a mobilidade do usuário. Para efeitos de habilidades e redução de deslocamento, a armadura de gladiador é considerada uma armadura leve.

Brunea: colete de couro coberto com plaquetas de metal sobrepostas, como escamas de um peixe.

Camisa de Cota de Malha: versão mais leve da cota de malha, cobrindo apenas o torso.

Corselete de Couro: o peitoral desta armadura é feito de couro curtido em óleo fervente, para ficar mais rígido, enquanto as demais partes são feitas de couro flexível.

Cota de Malha: longa veste de anéis metálicos interligados, formando uma malha flexível e resistente, que vai até os joelhos.

Cota de Talas: armadura composta de talas de metal cuidadosamente costuradas sobre um corselete de couro. É a armadura tradicional do samurai, embora exista em versões nativas de todos os reinos.

Couraça: peitoral de aço que protege o peito e as costas. Popular entre nobres e oficiais.

Couraça de Bronze: o bronze não é tão resistente quanto o aço, mas é mais maleável, e pode ser esculpido com desenhos complexos.Isso faz com que seja popular entre nobres e oficiais. A couraça de bronze fornece um bônus de +2 nos testes de Diplomacia

Couro Batido: versão mais pesada do corselete de couro, reforçada com rebites de metal.

Escudo Leve: esse escudo de madeira é amarrado no antebraço, deixando a mão livre. O usuário pode carregar um objeto na mão do escudo, mas não manusear uma arma.

Escudo Pesado: esse escudo de aço é preso ao antebraço e também deve ser empunhado com firmeza, impedindo o usuário de usar aquela mão.

Escudo Corpo: muito alto e largo, este escudo é capaz de cobrir quase todo o corpo do usuário. Um escudo de corpo não pode ser usado montado. Para usa esse escudo, você precisara do talento Usar Escudo de Corpo.

Gibão de Peles: usada principalmente por bárbaros e selvagens, esta armadura é formada por várias camadas de peles e couro de animais.

Loriga Segmentada: composta de tiras horizontais de metal, esta armadura é pesada e resistente. Peça muito utilizada por legionários minotauros.

Meia-Armadura: combinação de cota de malha e placas de metal posicionadas sobre as áreas vitais.

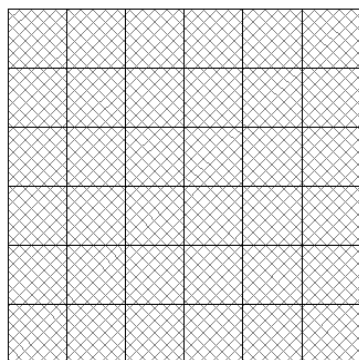
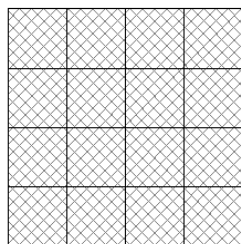
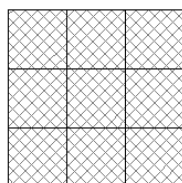
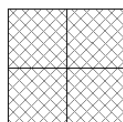
O-Yoroi: usada pelos samurais, esta armadura é formada por pequenas placas metálicas unidas por nós de couro colorido. Inclui o *kabuto,* um elmo com uma máscara metálica.

MODIFICADORES DE TAMANHO

Modificadores de dano por tamanho de criatura

Ínfimo	Dimin.	Mínimo	Pequeno	Médio	Grande	Enorme	Descom.	Colossal
—	—	—	1	**1d2**	1d3	1d4	1d6	1d8
—	—	1	1d2	**1d3**	1d4	1d6	1d8	2d6
—	1	1d2	1d3	**1d4**	1d6	1d8	2d6	3d6
1	1d2	1d3	1d4	**1d6**	1d8	2d6	3d6	4d6
1d2	1d3	1d4	1d6	**1d8**	2d6	3d6	4d6	6d6
1d3	1d4	1d6	1d8	**1d10**	2d8	3d8	4d8	6d8
1d4	1d6	1d8	1d10	**1d12**	3d6	4d6	6d6	8d6
1d2	1d3	1d4	1d6	**2d4**	2d6	3d6	4d6	6d6
1d4	1d6	1d8	1d10	**2d6**	3d6	4d6	6d6	8d6
1d6	1d8	1d10	2d6	**2d8**	3d8	4d8	6d8	8d8
1d8	1d10	2d6	2d8	**2d10**	4d8	6d8	8d8	12d8

Características de criaturas por tamanho

Categoria	Exemplo	Espaço	Alcance	Mod. ATQ e CA	Mod. Furtiv.
Ínfimo	Mosca	0,15m	1,50m	+8	+16
Diminuto	Sapo	0,30m	1,50m	+4	+12
Mínimo	Gato	0,75m	1,50m	+2	+8
Pequeno	Goblin	1,50m	1,50m	+1	+4
Médio	Humano	1,80m	1,50m	0	0
Grande (alto)	Ogro	3,00m	3,00m	-1	-4
Grande (comp.)	Centauro	3,00m	1,50m	-1	-4
Enorme (alto)	Ente	4,50m	4,50m	-2	-8
Enorme (comp.)	Dragão adulto	4,50m	3,00m	-2	-8
Descomunal (alto)	Divina serpente	6,00m	6,00m	-4	-12
Descomunal (comp.)	Dragão venerável	6,00m	4,50m	-4	-12
Colossal (alto)	Kishin	9,00m	9,00m	-8	-16
Colossal (comp.)	Sr. das profundezas	9,00m	6,00m	-8	-16

MATERIAIS ESPECIAIS PARA ARMAS, ARMADURAS E ESCUDOS

Materiais especiais	Efeito	Preço
Materiais especiais para armas*		
Aço-Rubi	Vence qualquer tipo de RD	+1.000
Adamante	Causa dano equivalente a uma categoria maior	+1.500
Gelo Eterno	+1 ou +1d6 pontos de dano	+1.000
Madeira Negra	Conta como arma mágica para vencer RD	+100
Matéria Vermelha	+1d4 pontos de dano e sofre 1 ponto de dano por ataque	+1.000
Mitral	+1 na margem de ameaça	+1.000
Prata	Fere gravemente licantropos	+ 300
Materiais especiais para Armaduras e Escudos		
Adamante	RD 1, 2 ou 3	Especial
Gelo Eterno	Resistência a frio 2, 5 ou 10	Especial
Madeira Negra	RD 1	Especial
Matéria Vermelha	Camuflegem 10, 20 ou 30%	Especial
Mitral	1 categoria mais leve, -2 penalidade e +2 bônus de destreza	Especial
Espinhos no Escudo	Aumenta o dano do escudo	+50
Espinhos na Armadura	Causa dano na manobra agarrar	+300

* Este preço também vale para 50 flechas, virotes de besta, balas de funda ou munição de pistola ou mosquete.

Especial					
Materiais	**Arm. Leve**	**Arm. Média**	**Arm. Pesada**	**Escudo Leve**	**Escudo Pesado**
Adamante	+1.500	+3.000	+7.000	---------	+1.500
Gelo Eterno	+500	+1.000	+2.000	---------	+500
Madeira Negra	---------	---------	---------	+1.000	---------
Matéria Vermelha	+500	+750	+1.000	+500	+500
Mitral	+1.000	+2.000	+4.000	---------	+1.000

APRIMORAMENTOS PARA ARMAS, ARMADURAS E ESCUDOS

Aprimoramentos	Efeito	Preço
Aprimoramentos para armas*		
Obra-Prima	+1 nas jogadas de ataque	+300
Brutal	+1 nas jogadas de dano	+600
Equilibrada	+2 em testes de manobras	+600
Magistral	+2 nas jogadas de ataque	+900
Precisa	+1 na margem de ameaça	+1.500
Maciça	+1 no multiplicador de crítico	+3.000
Aprimoramentos para Armaduras e Escudos		
Obra-Prima	Reduz em 1 penalidade de armadura	+300
Reforçada	+1 na CA, +2 na penalidade de armadura	+600
Sob Medida	Reduz em 2 a penalidade de armadura	+900
Delicada	Aumenta em 2 o bônus máximo de destreza	+1.500
Polida	+2 na CA durante a 1º rodada	+1.500
Selada	+1 nos testes de resistência	+ 3.000
Outros Aprimoramentos		
Banhada a Ouro	+2 em testes de diplomacia	+1.000
Cravejado de Joias	+2 em testes de enganação	+3.000
Macabro	+2 em testes de intimidação e -2 nos de diplomacia	+300

* Este preço também vale para 50 flechas, virotes de besta, balas de funda ou munição de pistola ou mosquete.

PREÇO DE MATERIAIS ESPECIAIS PARA ARMADURAS E ESCUDOS

Materiais	Arm. Leve	Arm. Média	Arm. Pesada	Escudo Leve	Escudo Pesado
Adamante	+1.500	+3.000	+7.000	---------	+1.500
Gelo Eterno	+500	+1.000	+2.000	---------	+500
Madeira Negra	---------	---------	---------	+1.000	---------
Matéria Vermelha	+500	+750	+1.000	+500	+500
Mitral	+1.000	+2.000	+4.000	---------	+1.000

MATERIAIS ESPECIAIS

Aço-Rubi: Este metal tem a aparência de vidro avermelhado, mas é duro como aço verdadeiro. Armas forjadas com ele vencem qualquer tipo de redução de dano, mesmo aquela que normalmente não pode ser ultrapassada por nada (como a RD dos bárbaros).

Por sua raridade e também por não mostrar qualidades protetoras, aço-rubi não é usado para armaduras ou escudos.

Adamante: Metal extremamente raro, o adamante é encontrado apenas em meteoritos (e por isso também é chamado de "metal estelar". O adamante é escuro, fosco, e mais denso e resistente que o aço.

Armas de adamante causam dano como se fossem uma categoria de tamanho maior (por exemplo, um machado de batalha de adamante causa 2d6 pontos de dano).

Armaduras e escudos pesados de adamante fornecem redução de dano, de acordo com seu tipo: escudos e armaduras leves, RD 1; armaduras médias, RD 2, e pesadas, RD 3.

Gelo Eterno: As mais gélidas montanhas produzem um tipo de gelo muito duro, e que nunca derrete. Expedições de aventureiros exploram regiões glaciais perigosas, à caça do material fantástico.

Armas feitas de gelo eterno causam +1 ponto de dano por frio, enquanto armaduras e escudos pesados fornecem resistência a frio: 2 para escudos e armaduras leves, 5 para armaduras médias, e 10 para armaduras pesadas.

Madeira Negra: Em certas florestas, nasce um tipo especial de árvore, duras como o ferro das melhores forjas, e com propriedades mágicas. Armas de madeira - bordões, clavas, lanças, nunchakus e tacapes - e escudos leves podem ser feitas com madeira negra.

Armas de madeira negra não oferecem bônus, mas contam como armas mágicas para vencer redução de dano. Escudos leves de madeira negra oferecem RD 1. Não há escudos pesados ou armaduras de madeira negra, porque estes itens são feitos de metal.

O custo para itens adquiridos em certos reinos, que possuem florestas inteiras destas árvores, cai pela metade.

Matéria Vermelha: Qualquer material de origem aberrante - desde suas garras e carapaças, até minérios e partes de estruturas encontradas em áreas aberrantes - apresenta propriedades parecidas, sendo conhecido como "matéria vermelha".

Uma arma de matéria vermelha é hostil ao toque de seres naturais. Por isso, causa 1d4 pontos de dano extra contra quaisquer criaturas, exceto aberrantes. Infelizmente, sempre que o usuário executa um ataque corpo-a-corpo bem sucedido, ele próprio recebe 1 ponto de dano pela arma(membros da raça meio-aberrante não sofrem este efeito colateral).

Por sua aparência "borrada", armaduras de matéria vermelha distorcem a percepção do atacante, impondo uma chance de falha para cada golpe: 10% para escudos e armaduras leves, 20% para médias e 30% para pesadas. Aberrantes e meio-aberrantes ignoram esta chance de erro.

Estes itens assustadores impõem ao usuário penalidade de -2 em perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidação).

Mitral: Metal muito raro, encontrado em veios profundos e tipicamente minerado apenas por anões. O mitral é prateado e brilhante, e muito mais leve que o aço.

Armas de mitral aumentam sua margem de ameaça em 1. Por exemplo, uma espada longa de mitral tem margem de ameaça 18-20.

Armaduras de mitral são consideradas uma categoria mais leve que o normal (por exemplo, uma cota de malha de mitral é considerada uma armadura leve). Além disso, seu bônus máximo de Destreza aumenta em 2 e sua penalidade de armadura diminui em 2. Escudos de mitral não têm nenhuma penalidade de armadura.

Prata: Uma arma revestida de prata mantém as mesmas estatísticas, mas passa a ser capaz de ferir gravemente licantropos. (300TO).

APRIMORAMENTOS

Obra-Prima: Esse apriomoramento fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque com armas ou reduz em 1 a penalidade de armadura (por exemplo, uma cota de malha obra-prima tem penalidade de armadura –2).

Banhado a Ouro: Um item banhado a ouro fornece +2 em testes de diplomacia. Contudo o mestre pode mudar esse bônus para uma penalidade de -2 caso o personagem esteja interagindo com pessoas que desprezam tal ostentação. Também atrai a cobiça de ladrões.

Brutal: Composta de rebarbas, espinhos ou mesmo lâminas adicionais, uma arma com esse aprimoramente concede um bônus de +1 nas rolagens de dano.

Cravejada de Joias: A opulência que emana de um iem desse tipo favorece engodos. Concede +2 em testes de enganação. E também atrai a cobiça de ladrões.

Delicada: Aprimoramento que usa materiais leves e placas de espessura mínima. Aumenta o bônus máximo de destreza em +2.

Equilibrada: Arma construida de forma a facilitar movimentos complexos. Fornece +2 de bônus em testes de manobras (separar, desarmar, etc).

Espinhos na Armadura: O usuário dessa armadura, se envolvido na manobra agarrar (agarrando ou agarrado), causa uma quantidade de dano de perfuração igual ao seu modificador de força. O dano é causado quando a manobra é feita e no inicio de cada turno do personagem, enquanto for mantida.

Espinhos no Escudo: Espinhos no escudo aumentam o dano do escudo em uma categoria (um escudo pesado passa a causar 1d8 de dano).

Magistral: Esse apriomoramento fornece um bônus de +2 nas jogadas de ataque.

Polida: Uma armadura ou escudo polidos tende a ofuscar inimigos. Em ambientes iluminados, fornece +2 na classe de armadura, mas apenas na primeira rodade de combate - após isso, o oponente se acostuma ao reflexo.

Precisa: A margem de ameça da arma aumenta em 1 ponto. Uma arma não pode ser precisa e maciça.

Macabra: A aparencia assustadora fornece +2 nos testes de intimidar, mas penaliza em -2 todos os testes de diplomacia.

Maciça: O multiplicador de crítico da arma aumenta em 1 ponto (uma foice passa a ter crítico 20/x5). Uma arma não pode ser Maciça e Precisa.

Reforçada: Placas adicionais ou de maior espessura fornecem +1 a CA da concedida pela armadura, entretanto também aumentam a penalidade da armadura em +2 (uma armadura de batalha concederia CA+9 e teria panalidade de -7). Pode ser combinada com o Aprimoramento Sob Medida para amenizar as penalidades.

Selada: A armadura foi forjada para proteger cada pedaço do corpo do usuário, concedendo um bônus de +1 nos testes de resistência. Só pode ser aplicado sobre armaduras pesadas.

Sob Medida: Perfeitamente ajustada ao usuário, esta armadura (ou escudo) reduz em -2 a penalidade de armadura para um usuário especifico. (para outros, comporta-se como um item comum).

HABILIDADES MÁGICAS PARA ARMAS

Armas mágicas aleatórias				
Menor	**Médio**	**Maior**	**Bônus**	**Preço**
01-70	01-10	—	+1	+2.000
71-85	11-40	—	+2	+8.000
—	41-60	01-20	+3	+18.000
—	61-65	21-35	+4	+32.000
—	—	39-45	+5	+50.000
—	—	—	+6 / +7 / +8	+72.000 / +98.000 / +128.000
—	—	—	+9 / +10	+162.000 / +200.000
86-95	66-90	46-85	Poder especial e role novamente	—
96-100	91-100	86-100	Arma Específica	—

menor	médio	maior	Poder especial	Bônus equivalente
Poderes especiais de armas corpo a corpo				
01-10	01-05	01-03	Afiada	+1 bônus
11-20	06-10	04-06	Anti-criatura	+1 bônus
21-25	11-15	07-09	Armazenar magia	+1 bônus
26-30	16-20	—	Arremesso	+1 bônus
31-40	21-27	10-12	Congelante	+1 bônus
41-50	28-32	—	Defensor	+1 bônus
51-55	33-37	13-15	Dissonante	+1 bônus
56-65	38-44	16-18	Drenante	+1 bônus
66-75	45-51	19-21	Elétrica	+1 bônus
76-80	52-56	—	Flamejante	+1 bônus
81-85	57-61	—	Misericordiosa	+1 bônus
86-90	62-66	22-24	Toque espectral	+1 bônus
91-100	67-73	25-27	Trespassar poderoso	+1 bônus
—	74-77	28-34	Trovejante	+1 bônus
—	77-79	35-41	Anárquica	+2 bônus
—	80-82	42-48	Axiomática	+2 bônus
—	—	—	Dolorosa	+2 bônus
—	83-85	49-55	Explosão congelante	+2 bônus
—	86-88	56-62	Explosão elétrica	+2 bônus
—	89-91	63-69	Explosão flamejante	+2 bônus
—	—	—	Impaciente	+2 bônus
—	—	—	Primitiva	+2 bônus
—	92-94	70-77	Profana	+2 bônus
—	95-97	75-78	Rompimento	+2 bônus
—	98-100	79-83	Sagrada	+2 bônus
—	—	84-88	Sangramento	+2 bônus
—	—	88-91	Dançarina	+3 bônus
—	—	92-94	Energia brilhante	+4 bônus
—	—	95-97	Velocidade	+4 bônus
—	—	98-100	Vorpal	+5 bônus
Poderes especiais de armas a distância				
01-10	01-05	01-05	Anti-criatura	+1 bônus
11-25	06-15	06-12	Caçadora	+1 bônus
26-35	16-20	13-15	Congelante	+1 bônus
36-50	21-35	16-25	Distância	+1 bônus
51-60	36-40	26-28	Elétrica	+1 bônus
61-70	41-45	29-31	Flamejante	+1 bônus
71-75	46-50	—	Misericórdia	+1 bônus
76-90	51-60	32-38	Retorno	+1 bônus
91-100	61-65	39-41	Trovejante	+1 bônus
—	66-70	42-48	Anárquica	+2 bônus
—	71-75	49-55	Axiomática	+2 bônus
—	76-80	56-62	Explosão congelante	+2 bônus
—	81-85	63-69	Explosão elétrica	+2 bônus
—	86-90	70-76	Explosão flamejante	+2 bônus
—	91-95	77-83	Profana	+2 bônus
—	96-100	84-90	Sagrada	+2 bônus
—	—	91-95	Energia brilhante	+4 bônus
—	—	96-100	Velocidade	+4 bônus

PODERES ESPECIAIS DE ARMAS

Afiada: a margem de ameaça da arma duplica. Por exemplo, uma espada longa (margem de ameaça 19-20) afiada tem margem de ameaça 17-20.

Anárquica: uma arma anárquica é imbuída com o poder do caos. Ela atravessa redução de dano correspondente, e inflige +2d6 de dano contra criaturas Leais. Uma criatura Leal que empunha uma arma anárquica sofre um nível negativo.

Anti-criatura: contra um tipo de criatura específica, o bônus da arma aumenta em +2 (por exemplo, uma arma +1 se torna uma arma +3) e ela causa 2d6 pontos de dano adicional. Os tipos são: Animal, Construto, Espírito, Humanoide, Monstro e Morto-Vivo.

Armazenar Magia: um conjurador pode guardar uma magia de até 3º nível na arma. Sempre que a arma atinge uma criatura, seu usuário pode escolher lançar a magia guardada contra a criatura, como uma ação livre. Uma vez que a magia seja lançada, um conjurador pode guardar outra magia na arma.

Arremesso: a arma pode ser arremessada, com distância de 3m.

Axiomática: uma arma axiomática é imbuída com o poder da ordem. Ela atravessa redução de dano correspondente, e inflige +2d6 de dano contra criaturas Caóticas. Uma criatura Caótica que empunhe uma arma axiomática sofre um nível negativo.

Caçadora: a arma se desvia em direção ao seu alvo, anulando quaisquer chances de erro (como de camuflagem, por exemplo). Apenas armas de ataques à distância podem ter este poder.

Congelante: a arma causa +1d6 de dano de frio. Quando usada, recobre-se com uma fina camada de gelo e névoa, mas não fere seu portador.

Dançarina: como uma ação padrão, o usuário de uma arma dançarina pode soltá-la no ar. A arma então flutua, ataca os inimigos de seu dono (com os mesmos bônus que teria se empunhada pelo dono) por quatro rodadas, e então cai no chão.

Defensora: no começo de cada rodada, o usuário de uma arma defensora pode dividir seu bônus entre suas jogadas de ataque e dano, e sua classe de armadura. Por exemplo, uma arma +5 pode fornecer +3 nos ataques e dano, e +2 na classe de armadura.

Dissonante: quando esta arma atinge uma criatura, cria um lampejo de energia que causa +2d6 de dano à criatura atingida, e 1d6 de dano ao usuário.

Distância: a arma tem sua distância duplicada. Apenas armas de ataque à distância podem ter este poder.

Dolorosa: cada ataque bem-sucedido com uma arma *dolorosa* causa dano igual ao modificador de Força do usuário em todas as criaturas a até 3m (incluindo o próprio usuário). O alvo do ataque recede este dano em adição ao dano normal da arma. Apenas armas de ataque corpo-a-corpo podem receber este encantamento.

Drenante: a cada ataque bem-sucedido com a arma causa 1 ponto de dano adicional, e o usuário da arma recupera 1PV ou 1 PM (à sua escolha).

Elétrica: a arma causa +1d6 de dano de eletricidade. Quando usada, emite faíscas elétricas, mas sem ferir seu portador.

Energia brilhante: a arma tem sua parte perigosa (a lâmina de uma espada, a ponta de uma lança...) transformada em luz. Armas de energia brilhante ignoram bônus na CA fornecidos por armaduras e emanam luz como uma tocha.

Explosão congelante: como uma arma congelante. Além disso, com um acerto crítico confirmado, causa +1d10 de dano de frio quando o multiplicador da arma é x2; +2d10 quando é x3, e +3d10 quando x4 ou mais.

Explosão elétrica: como uma arma elétrica. Além disso, com um acerto crítico confirmado, causa +1d10 de dano de eletricidade quando o multiplicador da arma é x2; +2d10 quando é x3, e +3d10 quando x4 ou mais.

Explosão flamejante: como uma arma flamejante. Além disso, com um acerto crítico confirmado, causa +1d10 de dano de fogo quando o multiplicador da arma é x2; +2d10 quando é x3, e +3d10 quando x4 ou mais.

Flamejante: a arma acusa +1d6 de dano de fogo. Emana chamas quando usada, mas sem ferir seu portador. As chamas também não são suficientes para iluminar o caminho.

Impaciente: uma arma *impaciente* pode ser sacada como uma ação livre. Caso o usuário possua o talento Saque Rápido, a arma concede um bônus de +4 em Iniciativa. Se a arma for sacada e usada para atacar na mesma rodade, concede +2 de bônus em ataque. Caso o usuário seja desarmado, a arma "pula" de volta para sua mão na rodada seguinte, a menos que seja segura ou presa de alguma forma.

Misericórdia: a arma causa +1d6 de dano, mas todo o dano causado é não-letal. O usuário da arma pode desativar e ativar esse poder com uma ação livre.

Primitiva: apenas porretes, adagas, lanças e machadinhas feitas de material rústico (pedra, osso, madeira...) podem ser *primitivas*. Uma arma *primitiva* causa +4 de dano, e concede um bônus de +10 para quebrar armas e objetos refinados (feitos de metal, obra-prima, etc.) com a manobra separar.

Profana: uma arma profana é imbuída com o poder do mal. Ela atravessa a redução de dano correspondente, e inflige +2d6 de dano contra criaturas Bondosas. Uma criatura Bondosa que empunha uma arma profana sofre um nível negativo.

Retorno: a arma volta voando à criatura que a arremessou, no início de seu próximo turno. Pegar a arma é uma ação livre e não requer nenhum teste. Apenas armas de arremesso podem ter este poder.

Rompimento: um morto-vivo atingido pela arma deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível do usuário) ou é automaticamente destruído.

Sagrada: uma arma sagrada é imbuída com o poder do bem. Ela atravessa a redução de dano correspondente, e inflige +2d6 de dano contra criaturas Malignas. Uma criatura Maligna que empunhe uma arma sagrada sofre um nível negativo.

Sangramento: cada acerto da arma causa, além do dano normal, 1 ponto de dano de Constituição. Esse dano não é multiplicado em caso de acerto crítico. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes ao dano de Constituição.

Toque espectral: esta arma atinge criaturas incorpóreas normalmente, sem 50% de chance de falha. Criaturas incorpóreas podem empunhar armas de toque espectral como se fossem corpóreas.

Trespassar poderoso: o usuário da arma recebe o talento Trespassar, sem precisar atender seus pré-requisitos. Caso já possua, pode usar o talento uma vez adicional por rodada.

Trovejante: esta arma cria uma explosão sonora quando executa um acerto crítico. Com um acerto crítico confirmado , causa +1d10 de dano sônico quando o multiplicador da arma é x2; +2d10 quando é x3, e +3d10 quando x4 ou mais.

Velocidade: o usuário da arma recebe os benefícios do talento Ataque Duplo, sem precisar atender seus pré-requisitos. Caso já possua, pode realizar dois ataques sem sofrer a penalidade de -5.

Vorpal: caso o usuário role um 20 natural na jogada de ataque, a arma decepa a cabeça do oponente. Algumas criaturas, como certos construtos, mortos-vivos ou monstros com várias cabeças, não morrem ao perder a cabeça. A maior parte das criaturas, no entanto, morrerá instantaneamente.

HABILIDADES MÁGICAS PARA ARMADURAS E ESCUDOS

Armaduras e escudos mágicos aleatórios

Menor	Médio	Maior	Bônus	Preço
01-70	01-10	—	+1	+1.000
71-85	11-40	—	+2	+4.000
—	41-60	01-20	+3	+9.000
—	61-65	21-35	+4	+16.000
—	—	39-45	+5	+25.000
—	—	—	+6	+36.000
—	—	—	+7	+49.000
—	—	—	+8	+64.000
—	—	—	+9	+81.000
—	—	—	+10	+100.000
86-95	66-90	46-85	Poder especial e role novamente	—
96-100	91-100	86-100	Item Específico	—

Menor	Médio	Maior	Poder Especial	Bônus Equivalente
Poderes especiais de armaduras				
01-25	01-05	—	Camuflagem	+1 bônus
26-50	06-10	—	Escorregadia	+1 bônus
51-75	11-15	—	Fortificação Leve	+1 bônus
76-100	16-20	—	Sombria	+1 bônus
—	—	01-04	Célebre	+2 bônus
—	21-30	05-08	Escorregadia aprimorada	+2 bônus
—	31-70	09-13	Perseverança	+2 bônus
—	71-90	14-17	Resistência a energia	+2 bônus
—	91-100	18-21	Resistência a magia	+2 bônus
—	—	21-24	Sombria aprimorada	+2 bônus
—	—	25-30	Escorregadia maior	+2 bônus
—	—	31-35	Tufão	+2 bônus
—	—	36-40	Fortificação moderada	+3 bônus
—	—	41-45	Invulnerabilidade	+3 bônus
—	—	46-50	Resistência a energia aprimorada	+3 bônus
—	—	51-55	Resistência a magia aprimorada	+3 bônus
—	—	56-60	Sombria maior	+3 bônus
—	—	61-70	Toque espectral	+3 bônus
—	—	71-75	Controlar mortos-vivos	+4 bônus
—	—	76-80	Forma etérea	+4 bônus
—	—	81-85	Fortificação pesada	+5 bônus
—	—	86-90	Portal	+5 bônus
—	—	91-95	Resistência a energia maior	+5 bônus
—	—	96-100	Resistência a magia maior	+5 bônus
Poderes especiais de escudos				
01-20	01-10	01-05	Apanhador de Flechas	+1 bônus
21-30	11-20	06-10	Cegante	+1 bônus
31-50	21-30	11-15	Esmagamento	+1 bônus
51-70	31-40	16-20	Fortificação Leve	+1 bônus
71-85	41-45	21-25	Célebre	+1 bônus
86-95	46-55	26-30	Animado	+2 bônus
—	56-65	31-35	Deflexão de flechas	+2 bônus
—	66-85	36-40	Fortificação moderada	+2 bônus
96-100	86-95	—	Resistência a energia	+2 bônus
—	—	41-45	Resistência a magia	+2 bônus
—	—	46-60	Controlar mortos-vivos	+3 bônus
—	96-100	61-66	Resistência a energia aprimorada	+3 bônus
—	—	66-70	Resistência a magia aprimorada	+3 bônus
—	—	71-75	Toque espectral	+3 bônus
—	—	76-80	Reflexão	+4 bônus
—	—	81-85	Fortificação pesada	+5 bônus
—	—	86-90	Portal	+5 bônus
—	—	91-95	Resistência a energia maior	+5 bônus
—	—	96-100	Resistência a magia maior	+5 bônus

PODERES ESPECIAIS DE ARMADURAS E ESCUDOS

Animado: com um comando, este escudo flutua próximo de seu portador, fornecendo proteção como se estivesse sendo empunhado, mas liberando ambas as mãos. Um mesmo personagem só pode ser protegido por um escudo. Um personagem com um *escudo animado* ainda sofre todas as penalidades normais por usar um escudo (como penalidade de armadura).

Apanhador de flechas: ataques à distância são atraídos para este escudo, que fornece +2 na classe de armadura contra esses ataques.

Além disso, qualquer ataque à distância realizado contra um alvo a até 1,5m do usuário do escudo é desviado para ele.

Camuflagem: com um comando, a armadura adquire a aparência de uma roupa comum, mas mantendo suas propriedades (bônus na CA, penalidade de armadura, peso...) quando camufl ada. Apenas a magia *visão da verdade* revela a armadura disfarçada.

Cegante: com um comando, este escudo emite lampejos de luz brilhante. Todas as criaturas a até 6m devem ser bem-sucedidas num teste de Reflexos (CD 14) ou fi carão cegas por 1d4 rodadas. Este poder pode ser usado duas vezes por dia.

Célebre: uma armadura ou escudo *célebre* muda de aparência ao adquirir um novo usuário, mostrando seu brasão ou símbolo pessoal. Caso o usuário não possua um brasão ou símbolo, o item cria um aleatoriamente, adequando-se à sua personalidade e glorificando-o (mostra um leão caso o usuário seja um guerreiro, um corvo caso seja um ladino, etc.). Um item *célebre* concede um bônus de +2 em carisma a seu usuário. Além disso, o usuário ganha um bônus de +1 em jogadas de ataque e CA sempre que estiver lutando contra um inimigo que o conheça (pessoalmente ou por fama). Caso um inimigo venha caçar o usuário por sua fama ou feitos (por vingança, por justiça...), estes bônus dobram - +2 em ataques e CA.

Controlar mortos-vivos: o usuário desta armadura ou escudo pode lançar *controlar mortos-vivos* (Vontade CD 20 anula) uma vez por dia. Itens com este poder parecem feitos de ossos.

Deflexão de flechas: o usuário da arma recebe o talento Desviar Objetos. Caso já o possua, recebe +5 em testes de Reflexos para evitar ataques.

Escorregadia: uma armadura com este poder parece estar sempre coberta de óleo levemente gorduroso. Ela fornece +5 em testes de Acrobacia para arte da fuga.

Escorregadia aprimorada: como *escorregadia*, mas fornece um bônus de +10.

Escorregadia maior: como *escorregadia*, mas fornece um bônus de +15.

Esmagamento: este escudo, quando usado para ataques, é tratado como uma *arma +1*. Além disso, infl ige dano como se fosse duas categorias de tamanho maior.

Forma etérea: com um comando, o usuário desta armadura torna-se etéreo (como a magia *passeio etéreo*). Este poder pode ser usado uma vez por dia.

Fortificação leve: uma armadura ou escudo com este poder protege os pontos vitais do usuário. Quando ele é atingido por um acerto crítico, há uma chance de 25% de que o acerto crítico seja anulado (e tratado como um ataque normal).

Fortificação moderada: como *fortificação leve*, mas com 75% de chance de anular o crítico.

Fortificação pesada: como *fortificação leve*, mas com 100% de anular o crítico.

Invulnerabilidade: o usuário desta armadura recebe redução de dano 5/mágica.

Perseverança: uma armadura da *perseverança* recompensa seu usuário por tentar várias vezes a mesma ação, até que seja bem-sucedido. Sempre que o usuário falhar em qualquer teste (de ataque, habilidade, perícia ou resistência), pode declarar que está ativando o poder da armadura. Se tentar o mesmo teste (um ataque com a mesma arma contra o mesmo alvo, um teste da mesma perícia para a mesma tarefa...) na rodada seguinte, recebe um bônus de +1. Em caso de nova falha, o usuário pode tentar mais uma vez na rodada seguinte, recebendo um bônus de +2, e então +3, +4 e +5

(o máximo). Se o usuário for bem-sucedido no teste ou fizer qualquer outra ação voluntária, o efeito é quebrado, e o bônus desaparece. Assim, o usuário não pode atacar qualquer outro alvo, usar qualquer outra arma, testar qualquer outra perícia, etc., ou perderá seu bônus cumulativo. Caso o usuário esteja usando o poder da armadura para um teste de resistência, deve deixar de fazer qualquer ação que exija uma rolagem, concentrando-se apenas nos testes de resistência, para não perder o bônus cumulativo. Este encantamento é muito apreciado por pesquisadores e outros que dedicam-se a longas tarefas extenuantes.

Portal: uma armadura ou escudo *portal* "absorve" um ataque corpo-a-corpo ou à distância por rodada, através de um pequeno portal dimensional. Então abre outro minúsculo portal, redirecionando o ataque a um inimigo adjacente ao usuário. Caso a jogada de ataque inicial seja suficiente para acertar o novo alvo, ele sofre dano normal de ataque. Apenas o primeiro ataque que o usuário sofre a cada rodada é afetado.

Reflexão: este escudo parece um espelho. Uma vez por dia, como uma ação livre, pode ser usado para refletir uma magia de volta a seu conjurador (como *reverter magia*).

Resistência a energia: uma armadura ou escudo com este poder fornece resistência 10 a um tipo de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio, sônico ou energia negativa)

Resistência a energia aprimorada: como *resistência a energia*, mas fornece resistência 20.

Resistência a energia maior: como *resistência a energia*, mas fornece resistência 30.

Resistência a magia: uma armadura ou escudo com este poder fornece +2 nos testes de resistência do usuário contra magia.

Resistência a magia aprimorada: como *resistência a magia*, mas o bônus fornecido é +4.

Resistência a magia maior: como *resistência a magia*, mas o bônus fornecido é +6.

Sombria: uma armadura com este poder é escura, fosca e bem lubrificada, de modo que não faz barulho. Ela fornece +5 em testes de Furtividade.

Sombria aprimorada: como *sombria*, mas com bônus +10.

Sombria maior: como *sombria*, mas com bônus +15.

Toque espectral: esta armadura ou escudo parece quase translúcido, e aplica seu bônus na classe de armadura mesmo contra ataques de criaturas incorpóreas. Criaturas incorpóreas podem usar armaduras ou escudos de *toque espectral* como se fossem corpóreas.

Tufão: uma armadura do *tufão* está sempre envolta em rajadas de vento. Concede um bônus de +2 em CA contra todos os ataques a distância e de +4 em testes de Atletismo para saltar. Além disso, o usuário fica permanentemente sob o efeito da magia *queda suave*.